Lords of the Realm



Technisches Begleitheft mit Spielanleitung

©1994 Impressions Software Inc.

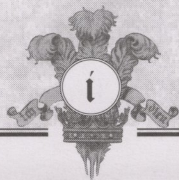
Impressions™



Technisches Begleitheft mit Spielanleitung

Impressions Software Inc.

Handbuch Copyright © 1994 Impressions



Inhaltsverzeichnis

Hinweise zu diesem Begleitheft 1
Installation, Laden und Soundeinstellung 1
Installation 1
Laden 2
Soundkarteneinstellung 3
Spiele mit mehreren Teilnehmern 3
Mehrere Spieler an einem Computer 3
Zwei Spieler: Modemspiel 4
Zwei Spieler: Nullmodemspiel 4
Plaudermodus beim Modemspiel 4
Tastaturbefehle 5
Spielanleitung zum Schnelleinstieg 5
Bevor es losgeht 5
Schnelleinstieg 6
Fragen und Antworten 19
Regeländerungen und Zusätze zum Handbuch . 27
Spieloptionen 27
Allgemeines 27
Arbeit 28
Warenhandel 28
Territorien beherrschen 28
Armeen 29
Burgen und Belagerungen 29



Hinweise zu diesem Begleitheft

In diesem *Technischen Begleitheft mit Spielanleitung* wird Ihnen erklärt, wie Sie ***Lords of the Realm*** installieren, laden und spielen, damit Sie Ihr neues Spiel so schnell wie möglich voll genießen können. Wir empfehlen Ihnen, zunächst die **Spielanleitung zum Schnelleinstieg** durchzuarbeiten. Danach können Sie sich dem eigentlichen Spielhandbuch und dem Burgbelagerungs- und Gefechtshandbuch zuwenden, um mehr über die komplexeren Aspekte des Spiels zu erfahren. Lesen Sie auf jeden Fall den Abschnitt **Regeländerungen und Zusätze** in diesem Heft, und sehen Sie nach, ob Ihre Spieldiskette eine **README.TXT**-Datei mit neueren Informationen enthält.

In diesem Heft finden Sie:

- Eine Installations- und Ladeanleitung
- Hinweise zu Spielen mit mehreren Teilnehmern, u.a. für Modemspiele
- Eine Liste mit Tastaturbefehlen für das Spiel
- Eine Spielanleitung, mit der Sie direkt in das Spiel einsteigen können
- Änderungen und Zusätze, die nach Drucklegung des Spielhandbuchs hinzukamen
- Nützliche Tips, die die häufigsten Fragen von Spielern beantworten
- Strategische Hinweise für besseres Spielen

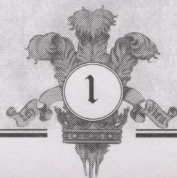
Installation, Laden und Soundeinstellung*

Installation

Dieses Spiel kann **nicht** von Disketten betrieben werden - Sie müssen es auf der Festplatte Ihres Computers installieren. ***Lords of the Realm*** nimmt etwa 10 MB Speicherplatz ein, wenn es vollständig installiert ist. Jedes gesicherte Spiel belegt weitere 150 KB Speicherplatz. Ihre Spielpackung sollte **vier** Disketten enthalten.

A) Überprüfen Sie vor Beginn der Installation, daß Ihr Computer eingeschaltet und das MS-DOS-Systemzeichen zu sehen ist. Das Systemzeichen sieht folgendermaßen aus: **C:\>**. (Der Buchstabe hängt davon ab, welches Laufwerk Sie benutzen). Falls Sie andere Programme, wie z.B. Windows oder Dosshell, betreiben, sollten Sie diese vollständig verlassen.

* Amiga-Benutzer sollten die separate Anleitung befolgen, die ihrer Spielpackung beiliegt.



B) Legen Sie Diskette 1 in Ihr Laufwerk ein, und wechseln Sie zu diesem Laufwerk. Dazu geben Sie den Kennbuchstaben Ihres Laufwerks ein, gefolgt von einem Doppelpunkt, und drücken dann **<ENTER>**. Hat Ihr Laufwerk zum Beispiel den Kennbuchstaben "A", so geben Sie **A:** ein und drücken **<ENTER>**.

C) Wenn das Laufwerkszeichen erscheint, geben Sie **INSTALL** ein, und drücken Sie **<ENTER>**. Weitere Anweisungen zum Installieren des Spiels erscheinen auf dem Bildschirm. Sobald Sie diese gelesen haben, drücken Sie **<ENTER>**, um die Installation fortzusetzen. Mit der **<ESC>**-Taste können Sie den Installationsvorgang jederzeit abbrechen.

D) Das Installationsprogramm erstellt automatisch ein Verzeichnis namens LORDS auf Ihrer Festplatte und kopiert alle Spieldateien hinein. Möchten Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis installieren, löschen Sie den Standardnamen, sobald er auf dem Bildschirm erscheint, und geben Sie den gewünschten Namen ein. Haben Sie beispielsweise schon ein Verzeichnis namens*SPIELE* und wollen ein Unterverzeichnis für ***Lords of the Realm*** mit dem Namen *LORDS* erstellen, dann löschen Sie den vorgegebenen Namen und geben statt dessen **C:\SPIELE\LORDS** ein.

E) Das Installationsprogramm wird Sie jeweils auffordern, die nächste der vier Spieldisketten einzulegen, und dann wieder das DOS-Systemzeichen zeigen.

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, erscheint automatisch der Bildschirm **Soundkarteneinstellung** (siehe unten).

Laden

Um ***Lords of the Realm*** zu spielen, schalten Sie Ihren Computer ein und warten das DOS-Systemzeichen ab. Verlassen Sie jegliche anderen Programme, die Sie eventuell betreiben, wie z.B. Windows oder Dosshell. Betreiben Sie solche Programme nicht im Hintergrund weiter, sondern verlassen Sie sie vollständig.

A) Wechseln Sie zu der Festplatte, auf der Sie ***Lords of the Realm*** installiert haben, indem Sie den entsprechenden Buchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben. Haben Sie das Spiel beispielsweise auf der Festplatte "C" installiert, so geben Sie **C:** ein und drücken <ENTER>.

B) Geben Sie nach dem DOS-Systemzeichen **CD LORDS** ein, um zum Spielverzeichnis zu wechseln. Falls Sie statt der Vorgabe ein anderes Verzeichnis benutzt haben, geben Sie nach dem "CD" den entsprechenden Namen anstelle von "LORDS" ein. (Sind Sie dem anderen Beispiel aus der Installationsanleitung gefolgt, so geben Sie **CD SPIELE/LORDS** ein.)

C) Um das Spiel zu starten, geben Sie **LORDS** ein und drücken <ENTER>.



Soundkarteneinstellung

Wenn Sie das Programm installieren, läuft automatisch das Soundkarteneinstellungs-Programm von ***Lords of the Realm*** ab.

A) Drücken Sie auf dem ersten Einstellungsbildschirm die <Enter>-Taste. Damit rufen Sie eine Liste von Soundkarten auf, die mit ***Lords of the Realm*** kompatibel sind. Wählen Sie eine Karte von der Liste, indem Sie den Buchstaben neben dem Namen der gewünschten Karte eingeben.

B) Wenn Sie sich für eine der Optionen *Keine Soundkarte* oder *Interner Lautsprecher* entscheiden, brauchen Sie nichts weiter zu tun - das Spiel beginnt sofort.

C) Falls Sie eine Soundkarte wählen und der Computer feststellt, daß Ihre Karte nicht entsprechend den Standardeinstellungen für diese Karte konfiguriert ist, erscheint ein weiterer Bildschirm, auf dem Sie eine EA-Adresse für Ihre Karte angeben sollen. Wählen Sie auch hier, indem Sie den Buchstaben neben der entsprechenden Adresse eingeben. Wenn der nächste Bildschirm erscheint, legen Sie auf die gleiche Weise die IRQ-Unterbrechung für Ihre Karte fest. Falls Sie die korrekte EA-Adresse oder IRQ-Unterbrechung nicht kennen, schlagen Sie bitte in den Unterlagen zu Ihrer Soundkarte nach.

D) Sollten Sie eine ungültige EA-Adresse oder IRQ-Unterbrechung wählen, ruft das Programm die entsprechenden Bildschirme automatisch erneut auf, damit Sie Ihre Wahl revidieren können.

Nach dem ersten Spielen können Sie die Soundkarteneinstellungen ändern, ohne das Spiel neu zu installieren. Gehen Sie ins Verzeichnis LORDS (siehe Anleitung im Abschnitt **Laden**, falls notwendig), und geben Sie dann **SETUP** ein.

Spiele mit mehreren Teilnehmern

Es gibt drei Möglichkeiten, ***Lords of the Realm*** mit mehreren Teilnehmern zu spielen:

- Bis zu sechs Spieler benutzen denselben Computer, *oder*
- Zwei Spieler benutzen verschiedene Computer, die über ein Standardmodem miteinander verbunden sind, *oder*
- Zwei Spieler benutzen verschiedene Computer, die direkt über ein Kabel miteinander verbunden sind (*Nullmodemspiel*).

Mehrere Spieler an einem Computer

Um ***Lords of the Realm*** mit bis zu sechs Personen an einem Computer zu spielen, folgen Sie den Startanweisungen zu Beginn der Spielanleitung, bis der Bildschirm zur Wahl der Spielerzahl erscheint. Klicken Sie den Knopf neben der gewünschten Spielerzahl an. Wenn der Schildauswahlbildschirm erscheint, sollte jeder Spieler seinen Namen eingeben und sich einen Schild aussuchen. Das Spiel läuft genauso ab wie bei einem Einzelspieler. Die verschiedenen Teilnehmer nehmen ihre Handlungen vor, wenn sie an der Reihe sind. Der Ausgang aller Gefechte wird jedoch automatisch ermittelt.



Zwei Spieler: Modemspiel

Wenn Sie ein Spiel für zwei über Modem verbundene Teilnehmer einrichten möchten, wählen Sie zunächst die Option *Modem-Eroberung einrichten* vom Spielauswahlbildschirm. Daraufhin erscheint der Bildschirm **Kommunikationsverbindung**.

- Bestimmen Sie mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten die Baudrate und den Kommunikationsport.
- Entscheiden Sie, welcher Spieler am empfangenden Ende der Verbindung sitzen soll. Dieser Spieler sollte dann sofort den Knopf neben *Auf Empfang warten* anklicken, **bevor** der andere Spieler eine weitere Handlung vornimmt.
- Der zweite Spieler sollte nun den Knopf *Nummer wählen* anklicken und die entsprechende Nummer eingeben. Diese wird dann gewählt, und das Modemspiel wird eingerichtet.
- Die Spieler sollten während der Runde ihres Gegners keine Spielbefehle geben, da das Spiel dadurch blockieren könnte.
- Hinweis: Die Territorialflagge des zweiten Spielers erscheint erst dann auf der Reichskarte, wenn er seine Runde abgeschlossen hat.

Zwei Spieler: Nullmodemspiel

Benutzen Sie diese Möglichkeit, wenn die zwei beteiligten Computer über ein Kabel verbunden werden sollen. Wählen Sie zunächst *Modem-Eroberung einrichten* vom Spielauswahlbildschirm. Daraufhin erscheint der Bildschirm **Kommunikationsverbindung**.

- Bestimmen Sie mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten die Baudrate und den Kommunikationsport. Bei einer Kabelverbindung können Sie vermutlich die schnellste Baudrate wählen.
- Beide Spieler sollten den Knopf neben *Verbindung offen?* anklicken, so daß er auf **Ja** steht.
- Wenn sie bereit sind, sollten beide Spieler **OK** anklicken, um das Spiel zu beginnen.

Plaudermodus beim Modemspiel

Wenn Sie über Modem spielen, können Sie mit Ihrem Gegner plaudern, indem Sie die Leertaste drücken. Dadurch rufen Sie auf **beiden** Rechnern ein Plauderfenster auf, in das die Spieler in Echtzeit Nachrichten aneinander eingeben können. Drückt einer der beiden Spieler die **Escape**-Taste, verschwinden **beide** Plauderfenster wieder. Sie können nur von der **Karte des Königreichs** auf den Plauderbildschirm zugreifen.



Tastaturbefehle

Sie benötigen eine Maus, um ***Lords of the Realm*** spielen zu können, doch einige Befehle können auch über die Tastatur eingegeben werden, was gelegentlich bequemer sein kann.

A) Sie können den Mauszeiger mit Hilfe der *Pfeiltasten* auf Ihrer Tastatur über den Bildschirm bewegen. (Benutzen Sie jedoch nicht die Pfeiltasten auf dem Ziffernblock.)

B) Das Betätigen der *Semikolon*-Taste (;) hat die gleiche Funktion wie das Klicken mit dem linken Mausknopf, während die <Enter>-Taste genauso zu verwenden ist wie der rechte Mausknopf.

C) Wenn ein Paar Panzerhandschuhe als Bestätigungsaufforderung erscheint, können Sie mit Hilfe der **Y**-Taste (für "Yes" - Ja) bestätigen oder den Befehl mit Hilfe von **N** (für "Nein") widerrufen.

D) Sie können das Spiel von den meisten Bildschirmen aus verlassen, indem Sie **Alt-X** drücken und Ihre Entscheidung bestätigen. Sollten die Bestätigungs-Handschuhe nicht erscheinen, nachdem Sie diese Tastenkombination gedrückt haben, verlassen Sie den aktuellen Bildschirm. Die entsprechenden Kästchen erscheinen auf dem neuen Bildschirm und ermöglichen Ihnen, das Spiel abzubrechen.

Spielanleitung zum Schnelleinstieg

Bevor es losgeht...

Stellen Sie zunächst sicher, daß Ihr Spiel korrekt installiert ist und läuft.

Bevor Sie mit der folgenden Spielanleitung beginnen, sollten Sie am besten die dem Spiel beiliegenden Übersichtskarten heraussuchen und griffbereit halten. Falls Sie das Spiel an irgendeiner Stelle abbrechen möchten, ist dies fast immer mit Hilfe der Kombination Alt-X möglich. Daraufhin erscheint ein Kästchen mit zwei Panzerhandschuhen, einer mit dem Daumen nach oben, der andere mit dem Daumen nach unten. Klicken Sie den Daumen nach oben an, um den Abbruch zu bestätigen. Erscheint das Bestätigungsfeld nicht sofort, so finden Sie es auf dem nächsten Bildschirm, wenn Sie den aktuellen Schirm verlassen.

Sie benötigen eine Maus, um ***Lords of the Realm*** spielen zu können, doch einige Befehle können auch über die Tastatur eingegeben werden, was gelegentlich bequemer sein kann. Eine Liste dieser Möglichkeiten finden Sie im Abschnitt **Tastaturbefehle** in diesem Heft.

Wenn Sie aufgefordert werden, etwas anzuklicken, gehen Sie immer davon aus, daß Sie dazu den **linken** Mausknopf betätigen müssen, falls nicht ausdrücklich vom rechten Mausknopf die Rede ist.



Schnelleinstieg

In dieser Anleitung erfahren Sie, wie Sie ein Spiel einrichten, und erlernen die grundlegenden Techniken, die Sie benötigen, um die Bewohner Ihres Territoriums zufrieden, gesund und wohlhabend zu machen und eine solide Grundlage für Ihr Königreich zu schaffen. Da es sich hier nur um eine Einführung handelt, werden viele Funktionen des Spiels nicht abgedeckt. Um auch diese kennenzulernen, sollten Sie das Spielhandbuch und das Burgbelagerungs- und Gefechtshandbuch lesen.

Einrichten Ihres Spiels

Beginnen Sie mit dieser Anleitung, nachdem das Spiel geladen wurde und läuft und Sie die Titelbildschirme gesehen haben. Wenn der erste Einstellungsbildschirm (zur Spielauswahl) erscheint, wählen Sie die Option *Neue Eroberung beginnen*. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger (ein goldenes Zepter) auf das eckige Kästchen (Knopf genannt) neben der Option, und klicken Sie es an.

Auf dem nächsten Bildschirm können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels festlegen. Während dieser Einführung sollte das Spiel möglichst einfach sein. Neben dem *Wirtschaftslevel* und dem *Kriegführungslevel* sehen Sie ein Paar nach oben und unten zeigender Pfeile. Klicken Sie neben beiden Optionen den Pfeil nach unten an, bis Sie auf beiden Ebenen den **Anfängerlevel** erreicht haben. Klicken Sie den Knopf neben der Option *Begrenzte Sicht* an, um auf **Volle Sicht** zu schalten. (So sehen Sie die gesamte Karte des Königreichs.) Wenn Sie dies erledigt haben, klicken Sie auf den Knopf mit der Aufschrift *OK*.

Wenn der nächste Bildschirm erscheint, legen Sie die Spielerzahl auf *Einer* fest, indem Sie den Knopf neben dieser Zahl anklicken. (Die übrigen fünf Adligen werden nun vom Computer gespielt.) Auf dem nächsten Schirm sehen Sie sechs Schilde in verschiedenen Farben und ein rechteckiges Feld. Geben Sie in dieses Feld einen Namen für sich ein, und wählen Sie dann durch Anklicken einen farbigen Schild als Ihr Wappen aus. Ihr Name darf nicht mehr als fünfzehn Buchstaben oder Zahlen umfassen. Falls Sie sich vertippen, können Sie mit Hilfe der Rücktaste Korrekturen vornehmen. Die Farbe des von Ihnen gewählten Schildes steht nun in vielen Bereichen des Spiels für Ihre Figur.

Als nächstes zeigt Ihnen der Computer eine Liste der sechs Spieler mit der jeweiligen Farbe in der Spielreihenfolge. Ihre fünf Computergegner sind der Earl, der Baron, die Countess, der Bischof und der Ritter. Jede dieser adligen Figuren hat eine andere Haltung und Persönlichkeit, die sich auf ihre Handlungen und deren Zeitpunkt auswirkt und die Sie im Spielverlauf kennenlernen müssen. Wenn Sie die Liste gelesen haben, drücken Sie den rechten Mausknopf, um die Einstellungen zu akzeptieren und das Spiel zu beginnen.



Ihre erste Runde

Lords of the Realm beginnt gegen Frühlingsende des Jahres 1268. Jede Runde stellt eine Jahreszeit dar (drei Monate). Während Sie am Zug sind, sehen Sie die Ereignisse, die in der gerade vergangenen Jahreszeit in Ihren Ländereien stattgefunden haben, und planen voraus für die folgende Jahreszeit. Da sich die Bedürfnisse Ihrer Territorien von Jahreszeit zu Jahreszeit ändern, sollten Sie die aktuelle Jahreszeit immer im Blick behalten und entsprechend planen.

Der erste Bildschirm, der nach der Vornahme aller nötigen Einstellungen erscheint, zeigt die **Reichskarte**. Auf diesem Bildschirm können Sie keine direkten Aktionen einleiten, er bietet jedoch einen nützlichen Überblick über den aktuellen Zustand des Reiches. Wenn Sie den Cursor über die Karte bewegen, wird im Feld unten rechts jeweils der Name des Territoriums angegeben, auf das Sie gerade zeigen. Die Grenzen der Territorien sind als dunkle Linien dargestellt, Straßen als helle Linien und undurchdringliche Wälder als dunkelgrüne Flecken. Auf der Karte sehen Sie, welche Territorien von welchen Adligen beherrscht werden, wo Gefechte stattgefunden haben, wo sich Kaufleute befinden und wo Ihre Gegner Burgen gebaut oder Armeen aufgestellt haben. Zu Beginn des Spiels erscheinen auf der Karte jedoch nur die Flaggen der Adligen. Jeder von ihnen beginnt das Spiel mit einem einzigen, willkürlich zugewiesenen Territorium. Suchen Sie dasjenige, das mit Ihrer Flagge markiert ist (sie hat die gleiche Farbe wie der Schild, den Sie bei den Einstellungen ausgesucht haben). Achten Sie auf geographische Eigenschaften: Liegt Ihr Territorium nahe am Meer? Ist ein dichter Wald in der Nähe, der sich gut zur Verteidigung eignet? An wie viele andere Territorien grenzt Ihres an? Eine größere Zahl angrenzender Territorien bedeutet mehr Möglichkeiten, unzufriedene Untertanen aus anderen Ländereien anzuziehen oder zu expandieren. Andererseits ist Ihr Territorium in diesem Fall schwieriger zu verteidigen. (Die Größe eines Territoriums im Verhältnis zu den anderen ist nicht weiter wichtig. Sie beeinflußt lediglich die Strecken, die Armeen und Handelswagen zurücklegen müssen, um Territorien zu durchqueren.)

Nachdem Sie Ihr Territorium gefunden und seine Position studiert haben, ziehen Sie das Zepter darauf, und klicken Sie. Dadurch gelangen Sie zum ersten der beiden Aktionslevels des Spiels, dem *Königreich*-Level.

Die Karte des Königreichs

Auf dem Königreich-Level steuern Sie die gesamte Interaktion zwischen den verschiedenen Territorien Ihres wachsenden Königreichs. Da Sie zu Beginn des Spiels nur ein Territorium beherrschen, sind zu diesem Zeitpunkt nur wenige Optionen auf diesem Level für Sie von Interesse.



Wenn Sie zum ersten Mal zu diesem Bildschirm wechseln, erscheint zunächst eine Mitteilung, welche Jahreszeit gerade vergangen ist. Falls Sie nicht der erste Spieler auf der Rundenliste sind, müssen Sie eventuell eine kurze Zeit warten, bis die Adligen vor Ihnen ihre Aktionen durchgeführt haben. Sie können sehen, wer gerade am Zug ist, wenn Sie das Feld unten rechts auf dem Schirm im Auge behalten. Es zeigt den Namen des jeweiligen Spielers. Außerdem ändert sich das Schild-Icon links von diesem Feld je nach dem Wappen des aktuellen Spielers. Sobald dieses Icon Ihren Schild zeigt und Ihr Name im Feld erscheint, sind Sie am Zug.

Als erstes müssen Sie sich mit dem Scrollen der Karte des Königreichs vertraut machen, die den Großteil des Bildschirms einnimmt. Sie sollten darauf Ihr Territorium mit seinen goldfarbenen Grenzen und einer oder mehreren dunklen Straßen erkennen können. An einer der Straßen sollte sich das *Stadtkreuz* befinden, das als kleines Gebäude mit einem Kreuz darauf dargestellt ist. Auf dem Gebäude sollte Ihre Flagge wehen, um anzuzeigen, daß Sie über dieses Gebiet herrschen. (Ist ein Stadtkreuz nicht durch eine farbige Flagge markiert, so handelt es sich um ein neutrales Territorium, das von keinem Adligen beherrscht wird.) Das Stadtkreuz-Gebäude ist das administrative Zentrum Ihres Territoriums (bis Sie eine Burg bauen, um es zu ersetzen) und stellt daher den Punkt dar, der erreicht und erobert werden muß, um die Kontrolle über das Gebiet zu übernehmen. Dies bedeutet, daß Sie so schnell wie möglich eine Armee aufstellen müssen, um Ihr Stadtkreuz verteidigen und die anderen Adligen daran hindern zu können, Ihr Territorium zu erobern. Im Moment ist dies jedoch noch nicht möglich, weil die Region zu arm ist.

Es gibt noch viele weitere wichtige Merkmale Ihres Territoriums und anderer Territorien, die Sie auf dieser Karte sehen können. Ein großer Teil Ihres Territoriums ist von Gras und möglicherweise von Wald bedeckt, doch in der Nähe des Stadtkreuzes gibt es sechzehn *Felder*, nutzbares Land, das Ihr Volk ernährt. Werfen Sie einen Blick auf Ihre Felder, um festzustellen, wie sie genutzt werden. Sie werden Rinder, Schafe oder Korn erkennen können. Außerdem kann es Felder geben, die *brachliegen* (unbebaute Felder mit Grasbewuchs), *unfruchtbar* sind (nicht nutzbares Land, das kahl und steinig aussieht) oder von *Überflutung* oder *Dürre* betroffen sind, falls das Wetter sehr schlecht war. Die Verteilung der verschiedenen Arten von Feldern in Ihrem Territorium hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, den Sie zu Beginn des Spiels gewählt haben. Außer den Feldern sehen Sie irgendwo in Ihrem Gebiet auch ein Haus, das die Menschen repräsentiert, die in diesem Gebiet leben. Je weiter die Bevölkerung Ihres Territoriums wächst, desto mehr Häuser erscheinen auf der Karte.

Wenn Sie das Zepter auf einen Rand des Bildschirms bewegen, können Sie die Karte des Königreichs in die entsprechende Richtung scrollen, um weitere Teile des Reiches zu sehen. Falls Sie Ihr eigenes Territorium dabei aus den Augen verlieren, können Sie zurück zur Reichskarte gehen (indem Sie das Kästchen mit dem Bild Großbritanniens unten links auf dem Schirm anklicken) und dort



Ihr Territorium erneut anklicken. Das Territorium, das Sie während der Ansicht der Reichskarte anklicken, erscheint auf der Karte des Königreichs. Auf diese Weise können Sie sich also schnell auf der Karte des Königreichs umherbewegen. Springen Sie nur kurz zurück zur Reichskarte und dann wieder ins Königreich, direkt an den gewünschten Ort

Auf dem Territorien-Level

Hier nehmen Sie die meisten Tätigkeiten vor, die mit der Verwaltung Ihrer Territorien zu tun haben, bis diese wohlhabend genug sind und nicht mehr Ihre ständige Aufmerksamkeit erfordern. Um auf diesen Level zu gelangen, positionieren Sie das Zepter einfach irgendwo innerhalb der Grenzen Ihres Territoriums auf der Karte des Königreichs und klicken.

Nun erscheint als erstes das *Ereignis*-Fenster, um Sie darüber zu informieren, welches unvorhersehbare Ereignis während der letzten Jahreszeit in Ihrem Territorium stattfand (falls zutreffend) und wie das Wetter war. Klicken Sie das Fenster mit einem beliebigen Mausknopf an, um es verschwinden zu lassen und den *Allgemeinen* Territorien-Bildschirm aufzurufen.

Der *Allgemeine* Territorien-Bildschirm ist der erste von sechs Schirmen, die auf diesem Level zugänglich sind. Am rechten Bildschirmrand sehen Sie sieben Icons, eins pro Bildschirm, sowie ein zusätzliches. Dabei handelt es sich um das Tor-Icon, mit dem Sie zum Königreich-Level zurückgelangen. Sie können auch von jedem Territorien-Bildschirm zum Königreich zurückkehren, indem Sie den rechten Mausknopf betätigen. Auf den meisten dieser Bildschirme ist ein farbiger Rand zu erkennen, der die gerade zu Ende gehende Jahreszeit anzeigt: hellgrün für den Frühling, grün-golden für den Sommer, rot-golden für den Herbst und blau-weiß für den Winter.

Auf dem *Allgemeinen* Bildschirm werden oben der Name Ihres Territoriums, die Jahreszeit und das Jahr angegeben. Direkt darunter finden Sie drei wichtige Statistiken: die *Bevölkerung*, die *Zufriedenheit* der und die *Gesundheit* des Territoriums. **Ihr erstes und oberstes Ziel ist es, alle drei Werte auf ein möglichst hohes Niveau zu bringen.**

Die *Bevölkerung* wird als zweiteilige Zahl angezeigt. Der erste Teil der Zahl steht für die momentane Gesamtbevölkerung im Territorium. Der zweite Teil gibt Ihnen an, wie sich die Bevölkerungszahl seit der letzten Jahreszeit verändert hat. (Eine rote Zahl steht für Bevölkerungsverlust, eine schwarze für Zuwachs.) Die Zufriedenheit im Territorium.wird in Form von Herzen dargestellt. Dabei reicht die Skala von 0 bis 40, und bei 40 ist die höchste Zufriedenheit erreicht. Wie bei der Anzeige der Bevölkerungszahl wird auch hier nach dem aktuellen Stand die Veränderung des Wertes gegenüber der letzten Jahreszeit angegeben. Die gegenwärtige *Gesundheit* erscheint direkt unter der Zufriedenheit und wird auf einer Skala von 1 bis 10, von *Krank* bis *Kerngesund,* angegeben. Ihr Ziel bei der Verwaltung Ihrer Ländereien sollte es sein, die Gesundheit und Zufriedenheit Ihrer Untertanen zu erhöhen, so daß die Bevölkerungszahl steigt. Dies sollte dazu führen, daß Sie genügend Leute haben, um sowohl die Felder zu bestellen als auch andere Aufgaben auszuführen, die nötig sind, damit Sie Ihre Ländereien ausdehnen können. Wird Ihr Territorium schlecht verwaltet,



verlieren Sie Untertanen durch Krankheit und auch durch Emigration, da die Bauern auf der Suche nach einem besseren Leben fortziehen werden.

Nahrung oder Not?

Die einfachste Möglichkeit, sowohl die Gesundheit als auch die Zufriedenheit in Ihrem Territorium zu erhöhen (und somit die Bevölkerungszahl), besteht darin, genügend Nahrungsmittel für alle bereitzustellen. Dazu müssen Sie jedoch vorausplanen, damit Ihre Untertanen nicht in einer Jahreszeit aus dem Vollen schöpfen und in der nächsten darben. Wenn Sie den Leuten doppelte oder dreifache Rationen gewähren, werden sie für kurze Zeit äußerst zufrieden sein. Bald werden die Vorräte jedoch aufgebraucht sein, und dann kommt es zu einer Hungersnot.

Als erstes müssen Sie die Nahrungsmittelrationen für Ihre Untertanen festlegen. Gewähren Sie ihnen kleinere Rationen als normal, wächst Ihre Bevölkerung langsamer (oder nimmt sogar ab), Ihre Leute werden im Zeitverlauf an Gesundheit einbüßen, und ihre Zufriedenheit sinkt. Setzen Sie höhere Rationen fest als das normale Niveau, erhöhen Sie alle drei Werte, aber Ihre Nahrungsmittelvorräte nehmen schneller ab. Die Rationen sollten automatisch auf **Normal** eingestellt sein. Ist dies nicht der Fall, benutzen Sie die Pfeile nach oben und unten im unteren, mittleren Bereich des *Allgemeinen* Bildschirms, um durch die Auswahl zu gehen und die richtige Einstellung vorzunehmen.

Der nächste Schritt bei der Lösung der Ernährungsfrage besteht darin zu entscheiden, welche Art der Bewirtschaftung Ihre Bauern ausführen sollen: Rinderzucht? Schafzucht? Getreideanbau? Ein wenig von allem? In dieser Einführung werden Ihre Untertanen Rinder züchten und Getreide anbauen. Ihr Territorium verfügt zu Beginn über relativ geringe Mengen jeder Art von Nahrung: ein paar Rinder, einige Säcke Korn und eine kleine Schafherde. Da Sie keine Schafe züchten wollen, können Sie sie schlachten und dafür möglichst viele Rinder und Kornsäcke aufbewahren. Das Korn werden Sie brauchen, um es im nächsten Jahr auszusäen. Aus der Rinderzucht erhalten Sie neben dem Fleisch auch Milchprodukte, so daß es sinnvoller ist, die Kühe zu behalten als sie zu schlachten. (Geschlachtete Kühe geben keine Milch - Sie verlieren also durch eine Schlachtung mehr als nur die Kuh, nämlich auch die Milch!)

In der Mitte des *Allgemeinen* Bildschirms sehen Sie eine dreifarbige Gleitleiste, auf der Sie bestimmen können, welche Art von Nahrungsmitteln (Korn, Schafe oder Rinder) Ihre Untertanen in der nächsten Jahreszeit verzehren sollen. Denken Sie daran, daß Sie möglichst nur auf die Schafe verzichten wollen. Klicken Sie die Grenzen zwischen den farbigen Abschnitten an, und bewegen Sie sie so weit, daß ein größtmöglicher Teil der Leiste Blau zeigt. Es sollte noch immer ein wenig Rot und Grün zu sehen sein, obwohl Ihre Untertanen (eigentlich) kein Korn und kein Rindfleisch verzehren. So haben Sie jedoch die Möglichkeit, die Flächen wieder mit dem Mauszeiger auszudehnen, wenn Sie die Nahrungsmittelverteilung ändern möchten. Sind genügend Schafe vorhanden, können Sie eventuell die ganze Leiste mit Blau ausfüllen. Ist dies nicht möglich, so dehnen Sie den blauen Abschnitt so weit aus, wie es geht, und füllen Sie dann den Rest der Leiste mit Grün für Getreide.



Unter der Leiste befindet sich eine kleine Tabelle, auf der Sie genau ablesen können, wieviel Nahrung in der nächsten Jahreszeit verbraucht wird. Die dritte Spalte, *Essen*, gibt an, wie viele Rinder, Schafe oder Kornsäcke Ihre Untertanen bei der gegebenen Ration und Einstellung der Nahrungsmittelleiste verbrauchen werden. In der ersten Spalte sehen Sie, wie viele Sie zur Verfügung haben, und in der zweiten, wie viele Ihnen am Ende der nächsten Jahreszeit noch bleiben. Prüfen Sie, ob noch Schafe übrig sein werden, und behalten Sie diese Information im Kopf. (Sie benötigen sie im nächsten Abschnitt.) Beachten Sie, daß sich unter der Tabelle eine Anzeige befindet, auf der Sie sehen können, wie viele Leute Sie allein mit den Milchprodukten Ihrer Kühe ernähren können. Diese Nahrungsmittel werden immer als erstes gegessen und erscheinen nicht auf der Gleitleiste.

Felder und Herden

Als nächstes organisieren Sie die Felder Ihres Territoriums. Wechseln Sie zum *Felder*-Bildschirm, indem Sie das *Felder*-Icon rechts auf dem Schirm anklicken (das zweite von oben). Nun sehen Sie alle Felder des Territoriums mit ihren verschiedenen Nutzungsformen (Schafe, Rinder oder Getreide).

Die Felder fallen in vier Kategorien: *bewirtschaftet, brachliegend, unfruchtbar* oder *verwüstet.*

- *Bewirtschaftete* Felder bieten Ihren Untertanen Nahrungsmittel, entweder Schafe, Rinder oder Getreide.
- *Brachliegende* Felder sind mit wilden Gräsern bedeckt. Man läßt sie bewußt ruhen, damit infolge neuer Nährstoffanreicherung die Fruchtbarkeit zunimmt.
- *Unfruchtbare* Felder zeigen karge Erde und Steine. Sie eignen sich nicht zur Nutzung und können nicht bebaut werden. Ein unfruchtbares Feld kann wieder fruchtbar gemacht werden, indem Sie *Leibeigene* abstellen, um es zu düngen und Steine auszugraben.
- *Verwüstete* Felder erscheinen entweder überflutet oder ausgetrocknet. Wenn Sie die Wirtschaftseinstellung auf den einfachsten Schwierigkeitsgrad gesetzt haben, werden Sie solche Felder nicht oft oder überhaupt nicht sehen. Ein verwüstetes Feld ist vorübergehend unfruchtbar, bis das Wetter umschlägt.

Regenerierte Felder sind fruchtbarer und produzieren mehr Nahrungsmittel als stark beanspruchte Felder. Daher empfiehlt es sich, immer möglichst viele Felder brachliegen zu lassen. Wenn Sie einige Felder brachliegen lassen, findet automatisch *Fruchtwechsel* statt. Dies bedeutet, daß die Bauern jedes Jahr die genutzten und ungenutzten Felder wechseln, damit die Felder nicht unfruchtbar werden. Sie sehen von alldem nichts auf dem Bildschirm, doch solange Sie für einige brachliegende Felder sorgen, geschieht es ohne Ihr Eingreifen. Unterhalb der Felderabbildungen sehen Sie links eine Anzeige des aktuellen Fruchtbarkeitsgrades. Rechts befindet sich eine Anzeige, auf der Sie ablesen können, wie schnell sich der Fruchtbarkeitsgrad ändert und in welche Richtung. (Zu- und Abnahmen erfordern einige Zeit.) Auf der Anzeige sind Blumen zu sehen, wenn die Fruchtbarkeit Ihrer Felder steigt, und Unkraut, wenn sie sinkt. Je mehr Blumen oder Unkraut abgebildet sind, desto schneller schreitet die Entwicklung voran.



Sowohl Kühen als auch Schafen geht es am besten, wenn weder zu viele noch zu wenige Tiere auf einem Feld sind. Die Zahl der Tiere, die in den Kästchen für die einzelnen Felder erscheinen, ändert sich je nach der Entwicklung der Herde. Die optimale Auslastung pro Feld liegt bei drei Tieren, doch zu Beginn haben Sie vermutlich noch nicht genügend Kühe, um sie zu verteilen. Es sollte möglich sein, sie alle auf einem Feld unterzubringen.

Während des ersten Jahres werden Sie ein Feld für die Rinderzucht und zwei oder drei für den Getreideanbau nutzen. Wenn Sie all Ihre Schafe im Verlauf der nächsten Jahreszeit schlachten und essen, brauchen Sie kein Feld für Schafe. Sollten Sie jedoch nicht alle verzehren, bestimmen Sie ein Feld für Ihre Schafe, bis sie alle geschlachtet (oder verkauft) sind. Wenn Sie alle Felder anderweitig nutzen, bevor Ihre Schafherde verschwunden ist, verlieren Sie die Tiere. Sie sollten die Schafe über mehrere Jahreszeiten hinweg verzehren und dann das letzte Schaffeld brachliegen lassen.

Um ein Feld einer neuen Nutzungsart zuzuführen, klicken Sie es an, und es erscheint ein Fenster, in dem Sie sich für Gras (Brache), Rinder, Schafe oder Getreide entscheiden können. Klicken Sie Ihre Wahl für das erste Feld an, und wiederholen Sie diesen Vorgang für alle anderen Felder, deren Nutzung Sie ändern möchten, bis Sie die richtige Einteilung erzielt haben: ein Feld für Kühe, zwei oder drei für Getreide (je nachdem, mit wie vielen Sie begonnen haben), eins für Schafe (falls nötig) und die restlichen als Brachland. Falls einige Ihrer Felder unfruchtbar sind, können Sie keine Nutzung für sie bestimmen - sie sind so lange nutzlos, bis sie wieder fruchtbar gemacht werden. Wird auf einem Feld Getreide angebaut, ändern Sie seine Nutzung erst nach der Ernte, sonst verlieren Sie das Getreide.

Unterhalb der Felder auf der linken Seite des Schirms sehen Sie eine Tabelle, die Sie dazu benutzen können, Ihren Feldern Arbeitskräfte zuzuteilen. Die Spalte *Jetzt* gibt an, wie viele Personen zur Zeit für jede der vier Arbeiten eingeteilt sind: Schafe hüten, Rinder hüten, Felder instandhalten (*Leibeigene*) und Getreide anbauen. Erscheint die Zahl in Rot, werden mehr Männer benötigt, um die Felder voll zu nutzen. Die Spalte *Bedarf* zeigt an, wie viele Männer nötig sind, um optimale Erträge zu erwirtschaften. Sind genügend Männer *ohne Beschäftigung* (*O.B.* - unten in der Tabelle), können Sie die *Jetzt*-Spalte der *Bedarf*-Spalte anpassen, indem Sie in jeder Zeile die *Bedarf*-Zahl anklicken. Die optimale Zahl von Männern bringt die Arbeitskraft auf, die nötig ist, um die höchstmöglichen Erträge aus einem Feld zu holen. Falls Sie nicht über genügend Männer verfügen, produzieren Sie natürlich dennoch Nahrungsmittel, aber eben nicht in den Mengen, die bei mehr Arbeitskräften möglich wären.

Benutzen Sie die Pfeile, um die *Jetzt*-Werte in jeder Zeile den *Bedarf*-Werten anzugleichen, falls Sie genügend Männer haben. Ist dies nicht der Fall, können Sie die Zahl der Schafhirten reduzieren, da Sie an den Schafen weniger interessiert sind als an Ihrem Getreide und den Rindern. Haben Sie Männer übrig und verfügen über ein oder mehrere unfruchtbare Felder, weisen Sie den Männern die Aufgabe von *Leibeigenen* zu. Sie beginnen dann damit, die



unfruchtbaren Felder wieder nutzbar zu machen (was vermutlich mehr als eine Jahreszeit in Anspruch nehmen wird). Ist keines Ihrer Felder unfruchtbar, können die Männer erst einmal ohne Beschäftigung bleiben.

Der Bedarf an Arbeitskräften für Ihre Felder ändert sich von Jahreszeit zu Jahreszeit. Daher müssen Sie anfangs in jeder Runde zu diesem Bildschirm zurückkehren, um sicherzustellen, daß alle Aufgaben erledigt werden. Der Bedarf an Kuhhirten bleibt relativ stabil. Beachten Sie, daß Sie in einer Jahreszeit einen Verlust an Rindern haben können, obwohl sich die optimale Zahl an Männern um die Rinder kümmert. Der Bedarf an Feldarbeitern schwankt stark je nach Jahreszeit. Im Herbst, also zur Erntezeit, ist er besonders hoch. Es empfiehlt sich, am Anfang nicht zu viele Felder zu bebauen, selbst wenn scheinbar genügend Männer zur Verfügung stehen. Zur Erntezeit kann leicht ein Mangel entstehen, so daß Sie dann nicht das ganze Getreide einfahren können. Entschließen Sie sich, mehr Felder für den Getreideanbau zu nutzen, ändern Sie die Nutzung nach dem *Winter*, da im Frühling ausgesät werden muß. Denken Sie daran, daß Sie im Winter Entscheidungen für die **folgende** Jahreszeit, also den Frühling, treffen.

Vorräte überprüfen

Klicken Sie nun das Icon für den Handelsbildschirm an, das vierte von oben in der Iconreihe. Es zeigt zwei Männer, die sich die Hände schütteln. Auf diesem Bildschirm können Sie Waren mit Kaufleuten tauschen, die in Ihr Territorium kommen. Während der ersten Runde sind noch keine Kaufleute unterwegs. Sie reisen nach und nach aus dem Ausland an, bis alle zwölf im Königreich angekommen sind. Doch selbst wenn noch keine Kaufleute in der Gegend sind, können Sie diesen Bildschirm verwenden, und zwar als Inventar. Unterhalb der Bilder der verschiedenen Waren (Rinder, Schafe, Säcke voll Getreide, Wollballen, Fässer mit Bier, Eisen, Steine, Bauholz und Waffen/Rüstungen) sehen Sie eine kleine Zahl, die angibt, wie viele Einheiten der jeweiligen Ware Sie zur Verfügung haben.

Ende Ihrer ersten Runde und Beginn der zweiten

Von jedem der Territorien-Bildschirme können Sie das Icon *Anzeige abbrechen* anklicken (das Tor ganz unten in der Reihe), um zurück zum Königreich-Level zu gelangen. Dort angekommen, können Sie das Schild-Icon anklicken, um Ihre Runde zu beenden. Sie sehen, wie der Schild sich verändert, je nachdem, welcher Spieler gerade an der Reihe ist. Sobald das Ende der Spielerliste erreicht ist, wechselt die Jahreszeit, und das Spiel geht weiter, bis Sie wieder an der Reihe sind. Zu Beginn Ihrer Runde können Sie eine Botschaft von einem Ihrer Gegner erhalten.

Begeben Sie sich zuerst zum Territorien-Level und in Ihr Territorium. Spielen Sie nun einfach mehrere Runden, und behalten Sie dabei Ihre Bevölkerung und Ihren Nahrungsmittelvorrat im Auge. Prüfen Sie, ob Ihre Bauern immer noch Schafe und Getreide essen und nicht die Kühe. Falls ihnen die Nahrung ausgeht und sie anfangen, Kühe zu schlachten, könnten Sie ihre Rationen für eine oder zwei Jahreszeiten, oder bis Sie weitere Nahrungsmittel von einem Kaufmann erwerben können, auf die Hälfte reduzieren. Wenn sie alle Kühe aufessen, wird



keinerlei Nahrung mehr übrig sein, und die Bauern müssen hungern. Prüfen Sie die Arbeitsverteilung, und nehmen Sie gegebenenfalls Änderungen vor, damit Sie optimale Erträge erzielen, und achten Sie darauf, daß die Fruchtbarkeitsrate nicht fällt. Falls Sie genügend Leibeigene eingeteilt haben, erhalten Sie irgendwann ein weiteres fruchtbares Feld (wenn zu Beginn eines unfruchtbar war). Dieses können Sie dann für Ihre Rinder nutzen oder brachliegen lassen, je nachdem, was Ihnen gerade klüger erscheint. Wenn Ihre Herde anwächst, steigt die Zahl der Rinder auf den einzelnen Feldern. Schauen Sie auf dem Handelsbildschirm nach, ob ein Kaufmann Ihr Gebiet erreicht hat.

Handeln und Unterhaltungen

Ob ein Kaufmann in Ihrem Territorium angekommen ist, erkennen Sie an dem kleinen Wagen, der dann auf dem Königreich-Level oder auf der Reichskarte in der Nähe des Stadtkreuzes erscheint. Ist endlich einer da, sollten Sie ihm so viel Getreide abkaufen wie nur möglich. Damit können Sie Ihre Untertanen ernähren, bis Ihre Viehherde groß genug ist, um die Bauern ausreichend mit Milchprodukten zu versorgen, oder bis die Rinder sich so schnell vermehren, daß das Schlachten einiger Kühe pro Jahreszeit keine Auswirkung auf die Wachstumsgeschwindigkeit der Herde hat. Es ist auch möglich, Ihr Volk vollständig durch Schafzucht und Getreideanbau zu ernähren - das Vorgehen in dieser Einführung ist nur ein Beispiel.

Um Getreide von einem Kaufmann zu erwerben, klicken Sie den Preis in der *Kauf*-Reihe unter dem Bild der Korngarben an, und benutzen Sie dann die Pfeile nach oben oder unten im daraufhin erscheinenden Fenster, um anzugeben, wie viele Säcke Sie kaufen möchten. Wenn Sie später ein nettes Sümmchen gespart haben, können Sie auch weitere Kühe vom Kaufmann erwerben, um Ihre Herde zu vergrößern. In diesem Fall sollten Sie sich vorher versichern, daß Sie genügend Männer zur Verfügung haben, die sich angemessen um die Tiere kümmern können.

Sie können auch den Knopf mit der Aufschrift *Gerede?* anklicken, um zu erfahren, ob der Kaufmann interessante Neuigkeiten aus anderen Territorien hat.

Die Schatzkammer

Um Ihre finanzielle Lage zu überblicken und die Steuersätze zu ändern, begeben Sie sich in Ihre Schatzkammer. Klicken Sie vom Königreich-Level auf das Icon unten auf dem Bildschirm, das ein paar Goldmünzen zeigt (das dritte Icon von links). Dadurch gelangen Sie zum Schatzkammer-Bildschirm, auf dem Sie sehen können, wieviel Geld und wie viele Ressourcen (Stein, Bauholz, Eisen und Waffen) Sie besitzen. Zu Beginn haben Sie keinerlei Material auf Lager; Sie müssen es selbst produzieren oder erwerben, um Ihre Bauprojekte realisieren und Armeen ausrüsten zu können. Etwa in der Mitte des rechten Bildschirmrandes sehen Sie das Wort *Kronen* und daneben in Blau die Gesamtzahl von Kronen in Ihrer Schatzkammer. Kronen sind die Währung Ihres Reiches. Nach der Gesamtzahl erscheint die Differenz zur vorigen Jahreszeit, entweder in Schwarz, wenn Sie Geld gewonnen haben, oder in Rot, wenn Sie welches verloren haben.



In der oberen rechten Ecke des Schirms finden Sie den Begriff *Steuersatz* und Pfeile nach oben und nach unten. Damit legen Sie die Steuern für alle Bauern in all Ihren Territorien fest, und zwar in Goldkronen pro hundert Untertanen. Bei einem zu hohen Steuersatz werden Ihre Untertanen unzufrieden, bei einem zu niedrigen kommt jedoch zu wenig Geld in Ihre Schatzkammer, so daß Sie wichtige Käufe von Nahrungsmitteln und anderen Materialien nicht tätigen können. Zu Beginn des Spiels liegt der Steuersatz auf einem angemessenen Niveau; Sie können jedoch damit herumexperimentieren und ihn erhöhen oder senken, um zu sehen, welche Auswirkungen dies auf Ihr Gebiet hat. Benutzen Sie die Pfeile nach oben oder unten, um einen Steuersatz festzulegen. Haben Sie sich für einen entschieden, drücken Sie den rechten Mausknopf, um den Bildschirm zu verlassen und zur Karte des Königreichs zurückzukehren.

Verteidigung Ihrer Ländereien

Sie sollten so bald wie möglich eine Armee aufstellen, um Ihr Territorium gegen Eindringlinge verteidigen zu können. Dabei haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder stellen Sie Söldner ein oder Sie verpflichten Ihre Untertanen zum Heeresdienst. Es hat einige Vorteile, Söldner für sich kämpfen zu lassen, doch auf der anderen Seite ist es relativ teuer, sie einzustellen und zu unterhalten. In den nächsten Jahren werden Sie noch kein Geld dafür erübrigen können. Sie werden jedoch kaum so lange warten wollen, bevor Sie eine Armee zur Verteidigung Ihrer Ländereien aufstellen, denn sonst riskieren Sie eine kampflose Eroberung Ihres einzigen Territoriums durch einen Ihrer Gegner. Also müssen Sie Bauern zum Heeresdienst einziehen.

Dies ist eine unangenehme, aber unumgängliche Aufgabe. Denken Sie dabei daran, daß Bauern, die Sie zum Dienst in Ihrer Armee einziehen, nicht mehr zur Feldarbeit oder zum Viehhüten zur Verfügung stehen. Stellen Sie daher sicher, daß die Bevölkerung Ihres Territoriums groß genug ist, um die Felder instandhalten und gleichzeitig eine Armee bilden zu können, bevor Sie Männer einziehen. Außerdem wollen Sie die Zufriedenheit Ihrer Untertanen nicht gefährden, und Heeresdienst führt immer zu Aufruhr unter den übrigen Untertanen. Je höher der Prozentsatz von Eingezogenen an der Bevölkerung, desto unzufriedener sind die Übrigbleibenden. Dies ist also ein weiterer Grund, warum Sie warten sollten, bis Ihre Bevölkerung ausreichend gewachsen ist, bevor Sie Männer einziehen.

Wenn all Ihre Felder fruchtbar, Ihre Untertanen gut ernährt und einigermaßen zufrieden sind und Ihre Bevölkerungszahl über 800 liegt, können Sie es riskieren, eine Armee von 50 Bauern aufzustellen, um Ihr Stadtkreuz zu verteidigen. Öffnen Sie dazu vom Territorien-Level aus den Bildschirm *Armee aufstellen*, indem Sie das *Ritter*-Icon anklicken (das fünfte von oben). Gibt es in der Grafschaft Söldner, die Sie anwerben könnten, so erscheint ein Fenster mit dieser Information. Da Sie jedoch im Moment nicht das nötige Geld dafür haben, drücken Sie den rechten Mausknopf, um das Fenster zu schließen, ohne die Söldner einzustellen.



Klicken Sie den Pfeil nach oben neben dem Wort *Bauern* an, um 50 Bauern einzuziehen; klicken Sie dann den Knopf neben der Frage *Diese Armee aufstellen?* an, und bestätigen Sie, daß Sie eine Armee dieser Größe wünschen. Sobald Sie zur Karte des Königreichs zurückkehren, sehen Sie eine kleine Ritterfigur neben Ihrem Stadtkreuz, die Ihre Armee darstellt. Vergewissern Sie sich, daß der Ritter *direkt auf dem Kreuz* steht, damit er es im Angriffsfall verteidigen kann. Um ihn in Position zu bringen, klicken Sie auf der Karte des Königreichs das Icon *Armee bewegen* an (dargestellt als Ritter mit Pfeil). Daraufhin verwandelt sich der Cursor in eine gepanzerte Faust. Ziehen Sie diese auf die Armee, und drücken Sie den Mausknopf. Der Cursor verwandelt sich nun in eine Faust mit Flagge. Ziehen Sie ihn auf das Stadtkreuz, und klicken Sie es an. Nun bewegt sich Ihre Armee in Position. (Eine graue Strichlinie folgt dabei der Bewegung des Cursors. - Weitere Informationen zum Bewegen Ihrer Armeen entnehmen Sie bitte dem Spielhandbuch.)

Andere Tätigkeiten

Nachdem Sie eine Armee aufgestellt haben, bleiben Ihnen eventuell immer noch einige Männer, die Sie nicht für die Landarbeit benötigen. Diese können dazu eingesetzt werden, Eisen abzubauen, Steine zu schlagen oder Bäume für Bauholz zu fällen. Sobald Sie Eisen zur Verfügung haben, können Sie Männer einteilen, um daraus Waffen und Rüstungen zu schmieden, und wenn Sie Steine und Bauholz besitzen, können Sie sich an den Bau einer Burg machen. Abgesehen davon, daß Sie diese Waren selbst produzieren können, haben Sie auch die Möglichkeit, sie von einem Kaufmann zu erwerben, falls Sie über genügend Geld verfügen.

Klicken Sie vom Territorien-Level aus das *Arbeits*-Icon an (das dritte von oben, den Mann mit der Hacke). Damit öffnen Sie den Arbeitsbildschirm, auf dem Sie neun Gleitleisten sehen, eine pro Tätigkeit. Mit den obersten vier Leisten können Sie bei Bedarf Ihre Feldarbeiten neu einstellen, obwohl Sie dies am besten auf dem *Felder*-Bildschirm tun. Teilen Sie in diesem Anleitungsdurchgang einige Männer zum Eisenabbau ein. Wenn Sie genug Eisen produzieren, können Sie mit der Fertigung von Waffen beginnen und eine bessere Armee aufbauen, um Ihr Territorium zu verteidigen oder andere Gebiete zu erobern. Klicken Sie entweder auf die Pfeile an beiden Enden jeder Leiste, oder klicken Sie die Leiste selbst an, um die Zahl der Arbeiter zu ändern. Die Leiste füllt sich mit goldener Farbe, je mehr Männer Sie einteilen. Sie können die goldene Grenze anklicken und den Mausknopf gedrückt halten, um die Leiste weiter nach links oder rechts zu schieben. Für jede der vier warenproduzierenden Arbeiterkategorien (Bergarbeiter, Steinhauer, Waldarbeiter und Waffenschmiede) gibt es eine zweite, kürzere Leiste am Ende der Arbeits-Gleitleiste, die sich langsam mit roter Farbe füllt, während die Arbeit voranschreitet. Ist die Leiste ganz ausgefüllt, so wurde eine Wareneinheit fertiggestellt.

Bauern, die nicht-landwirtschaftliche Arbeiten verrichten, sind zunächst unbeholfen und ineffizient, werden jedoch besser, je länger sie die gleiche



Tätigkeit ausführen. Daher empfiehlt es sich, die Arbeiter nicht von diesen Stellen abzuziehen, wenn Sie sie einmal zugeteilt haben. Denken Sie jedoch immer daran, daß Nahrungsmittel und Felder oberste Priorität haben sollten, wenn Sie zwischen Tätigkeitsbereichen wählen müssen.

Burgen

Der Bau einer Burg ist zwar teuer und zeitaufwendig, doch mit dem Entwerfen können Sie sich jederzeit beschäftigen. Sie können erst mit dem Bau beginnen, wenn Sie Steine, Bauholz und zusätzliche Männer für die Bauarbeiten zur Verfügung haben, aber das Herumexperimentieren mit Entwürfen kostet nichts. Es ist sinnvoll, so schnell wie möglich eine Burg in Ihrem Ausgangsgebiet zu bauen, da Sie das Territorium von einer Burg aus viel einfacher und mit weniger Soldaten gegen Angreifer verteidigen können. Ihre Entwürfe können so prachtvoll und umwerfend sein, wie Sie es wünschen; doch Ihre erste Burg sollte relativ klein und simpel ausfallen, damit nicht zuviel Zeit vergeht, bevor sie fertiggestellt wird. Sie haben die Möglichkeit, sie später zu erweitern, wenn Ihnen danach ist. (Bitte schlagen Sie im Spielhandbuch nach, wie Sie den Entwurfsbildschirm im Einzelnen benutzen.)

Fortsetzen des Spiels

In den nächsten Runden sollten Sie so weitermachen wie bisher: Kümmern Sie sich um Ihr Territorium, und sorgen Sie für Gesundheit und Wachstum. Behalten Sie dabei die Reichskarte im Auge, damit Sie bemerken, wenn Ihre Gegner beginnen, Burgen zu bauen und Armeen aufzustellen. Wenn Sie sich auf dem Königreich-Level befinden und sich der Cursor in einen animierten goldenen Löwen auf einem braunen Schild verwandelt, bedeutet dies, daß sich eine Armee auf der Karte in Marsch gesetzt hat. Drücken Sie den rechten Mausknopf, um die Armee auf ihrem Marsch zu beobachten. Die Armee eines gegnerischen Adligen erscheint als Ritter in der Farbe des jeweiligen Adligen; eine Armee aufständischer Bauern ist als Bauer mit Fackel dargestellt. (Wenn eine Bauernarmee marschiert, zeigt das Schild-Icon unten auf dem Bildschirm statt des Wappens eines Adligen einen braunen Schild mit einer Heugabel.)

Produzieren Sie so viel überschüssige Nahrungsmittel, daß Sie nicht alles einlagern wollen oder Ihre Felder mit Vieh überlastet sind, können Sie entweder die Rationen für Ihre Untertanen erhöhen, die Nahrungsmittel gegen Geld oder andere Waren eintauschen oder sie in ein anderes Territorium transportieren lassen, falls Sie mehr als eines beherrschen. Im Verlauf des Spiels sollte Ihre Schatzkammer sich erweitern, und Ihre Untertanen sollten beginnen, nützliche Güter wie Eisen und Stein zu produzieren. Haben Sie genügend Geld in Ihrer Schatzkammer, so können Sie diese Güter auch von Kaufleuten erwerben. Wenn Sie dazu bereit sind, können Sie beginnen, eine Burg in Ihrem ersten Territorium erbauen zu lassen, um es sicherer zu machen, und eventuell Waffen und Rüstungen anfertigen oder kaufen, um Ihre Soldaten damit auszustatten. Irgendwann werden Sie dann Ihre Armee aussenden wollen, um andere Territorien zu erobern und Ihre Machtbasis zu erweitern.



Wenn Sie Ihr Territorium klug verwalten, könnten andere Territorien sich Ihnen sogar freiwillig anschließen, sobald Sie eine Armee über ihre Grenze marschieren lassen. Ansonsten müssen Sie Ihre Truppen zum Stadtkreuz bringen und es einnehmen, bzw. die Burg erobern, falls eine vorhanden ist. (Einzelheiten zu den Eroberungsverfahren entnehmen Sie bitte dem Spielhandbuch sowie dem Burgbelagerungs- und Gefechtshandbuch.)

Wenn Sie ein Territorium erobert haben, sollten Sie sich für eine gewisse Zeit intensiv um es kümmern, bis es allein zurechtkommt. Errichten Sie dann eine neue Burg in diesem Gebiet, stationieren Sie eine Armee dort, und expandieren Sie weiter. Früher oder später kommt es zu Konflikten mit anderen Adligen, und Sie werden entscheiden müssen, ob Sie sich mit ihnen verbünden oder sie in einem Gefecht in die Knie zwingen wollen. Wenn Sie weise Entscheidungen treffen, wird sich Ihr Reich immer weiter ausdehnen, bis Sie der oberste und unangefochtene Herrscher des Landes sind.

Lang lebe der König!



Fragen und Antworten

Wenn Sie die Spielanleitung nicht durcharbeiten möchten oder es bereits getan haben, aber noch nicht ganz klar sehen, lesen Sie doch die folgenden Antworten auf die häufigsten Fragen zu ***Lords of the Realm***.

F: Was bedeuten die Farben der Zahlen auf dem Bildschirm? Sie verändern sich dauernd.

A: Normalerweise stellen blaue Zahlen einen aktuellen Wert dar. Eine rote Zahl zeigt eine Veränderung zum schlechteren, eine schwarze oder lila Zahl eine Veränderung zum besseren. Genaue Einzelheiten sind dem Spielhandbuch zu entnehmen.

F: Meine Bauern werden gar nicht zufriedener. Woran liegt das?

A: Die Zufriedenheit bei der Bevölkerung Ihrer Territorien wächst unter bestimmten Bedingungen langsam an. Falls Ihre Bauern nicht zufriedener (oder sogar unzufriedener) werden, sollten Sie die folgenden Faktoren prüfen:

- Erheben Sie zu hohe Steuern? Bei starker Besteuerung steigt die Unzufriedenheit.
- Haben Sie gerade eine große Menge von Männern zum Heeresdienst eingezogen? Die Zufriedenheit sinkt in der Jahreszeit nach der Aufstellung der Armee, sollte jedoch anschließend wieder zunehmen, wenn die sonstigen Umstände gut sind.
- Haben Ihre Untertanen genug zu essen? Bauern, die nur sehr knappe Nahrungsmittelrationen erhalten, sind weniger zufrieden. (Falls es immer wieder zu Nahrungsmittelknappheit kommt, ohne daß Sie wissen, warum, lesen Sie weiter.)
- Ist in der letzten Jahreszeit etwas Schlimmes geschehen? Gelegentlich treten unvorhersehbare Ereignisse ein, die die Zufriedenheit verringern. Dagegen können Sie nichts tun. Stimmt jedoch ansonsten alles in Ihrem Territorium, sollte Ihre Bevölkerung nach einigen Jahreszeiten wieder zufrieden sein.
- Vielleicht sind Ihre Untertanen schon so zufrieden, wie sie nur sein können. Vergessen Sie nicht, daß das Maximum auf der Zufriedenheitsskala nicht überschritten werden kann.
- Wenn gar nichts anderes hilft, kaufen Sie Ihren Untertanen ein paar Fässer Bier. Damit lösen Sie die Probleme Ihres Territoriums zwar nicht, aber Ihre Untertanen vergessen sie für einige Zeit, bis Sie sie beheben können.

F: Wer ist dieser Kerl mit der Fackel auf der Karte des Königreichs, und was soll ich unternehmen, wenn er erscheint?

A: Diese Figur stellt eine umherziehende Bande Gesetzloser dar, die Ihre Nahrungsmittel stiehlt und Ihre Untertanen terrorisiert, wenn sie in eines Ihrer Territorien eindringt. Gesetzlose sind Bauern oder Soldaten, die aufgrund zu großer Unzufriedenheit rebellieren. Sie sind nur dann ein Problem für Sie, wenn sie sich innerhalb Ihrer Territorialgrenzen aufhalten (wo sie Ihren Bauern die Nahrungsmittel wegessen) oder auf der Straße eine Ihrer Armeen angreifen.



Die Bande kann aus Ihrem eigenen Territorium stammen (wenn es Ihnen nicht gelingt, Ihre Bauern bei Laune zu halten) oder aus einem anderen kommen und Ihre Territorialgrenzen überschreiten. Das Einzige, was Sie gegen Gesetzlose tun können, ist, eine Armee auf sie zumarschieren zu lassen und sie zu besiegen. Oder Sie warten einfach ab und hoffen, daß sie von selbst wieder gehen.

F: Meine Bauern proben den Aufstand! Warum? Und was soll ich jetzt tun?

A: Sobald die Zufriedenheit in einem Territorium auf Fünf oder einen niedrigeren Wert sinkt, besteht die Gefahr, daß einige Bauern rebellieren. Je unzufriedener die Bauern beim Ausbruch der Rebellion sind, desto höher ist der Prozentsatz der Bevölkerungsmitglieder, die zu Gesetzlosen werden. Wenn es zu einem Aufstand kommt, können Sie nur eines tun: Eliminieren Sie die Rebellen, und beheben Sie die Probleme in diesem Gebiet, damit es nie wieder so weit kommt. Eine Rebellion stellt eine schwerwiegende Krise dar: Die Aufständischen könnten Sie als Herrscher des Territoriums stürzen, d.h. Sie könnten die Herrschaft über das Gebiet verlieren, und Ihr Königreich könnte sich spalten. Seien Sie also auf der Hut!

F: Ich habe nicht genügend Nahrungsmittel! Wo bekomme ich mehr her?

A: Wenn Sie nur ein Territorium besitzen, müssen Sie die Nahrungsmittel erwirtschaften oder von einem Kaufmann erwerben. Kommt es in einem solchen Territorium zu einem Versorgungsengpaß, bleibt Ihnen womöglich keine Wahl, als die Rationen Ihrer Untertanen auf die Hälfte oder gar ein Viertel zu reduzieren. So brauchen Sie nicht sämtliche Vorräte auf, die ihnen bis zur nächsten Ernte zur Verfügung stehen. Sobald ein Kaufmann in Ihrem Territorium ankommt, sollten Sie Nahrungsmittel von ihm erwerben. Getreide ist vermutlich Ihre erste Wahl, wenn Sie es mit einer schweren Knappheit zu tun haben, da es am billigsten ist und einfach gelagert werden kann. Falls Sie mehr als ein Territorium beherrschen, können Sie Nahrungsmittel aus einem reicheren Gebiet in ein armes transportieren, doch dies muß im voraus geplant werden. Es kann mehrere Jahreszeiten dauern, bis der Wagen sein Ziel erreicht. Unter Umständen können Sie Vorräte sparen, indem Sie eine Armee aufstellen und sie in ein fremdes Gebiet schicken, um sich dort zu bedienen.

F: Was ist mit all meinen Nahrungsmitteln passiert?

A: Irgend jemand wird sie gegessen haben. Vielleicht haben Sie Ihre Bauern nicht genügend kontrolliert, und sie haben mehr verzehrt, als für sie und das Gebiet gut war. Vielleicht verbrauchen Ihre Armeen zuviel (prüfen Sie dies auf dem Bildschirm *Armee aufstellen*). Oder möglicherweise ist ein unvorhersehbares Ereignis eingetreten (ein Brand, eine Rattenplage etc.) und hat einen Teil Ihrer Vorräte zerstört. Am wahrscheinlichsten ist es jedoch, daß eine gegnerische Armee oder eine Bande Gesetzloser in Ihr Territorium eingefallen ist und Ihren Untertanen die Nahrungsmittel stiehlt. Um herauszufinden, was die genaue Ursache für die Knappheit ist, sollten Sie den Bildschirm *Historische Entwicklung des Territoriums* aufrufen und die dort erhältlichen Informationen genau betrachten.



F: Ich verstehe die ganze Sache mit den Milchprodukten nicht.

A: Milchprodukte werden in jedem Territorium erzeugt, in dem Rinderzucht betrieben wird, und stellen einen zusätzlichen Nahrungsbonus für die Bewohner dar. Diese Milchprodukte werden immer als **erstes** verzehrt, bevor gelagertes Getreide verbraucht oder Tiere geschlachtet werden. Sie kosten nichts, können jedoch auch nicht gelagert, verkauft oder in andere Territorien transportiert werden. Sie können Ihr gesamtes Volk von Milchprodukten ernähren, wenn es nicht sehr groß oder Ihre Kuhherde besonders umfangreich ist.

F: Ich habe nicht genügend Männer, um all mein Getreide auszusäen. Ist das ein Problem?

A: Beim Säen brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, wenn Sie die unter *Bedarf* angegebene Zahl an Männern nicht erreichen. Die einzige Konsequenz besteht darin, daß Sie Ihre Felder nicht optimal ausnutzen. Dadurch ernten Sie im Herbst weniger, als möglich gewesen wäre; Sie können jedoch immer noch genug einfahren, um Ihre Leute ausreichend zu ernähren.

F: Was bedeuten die Blumen und das Unkraut auf dem Feldbewirtschaftungs-Bildschirm?

A: Die vier Blumen (oder Unkrautbüschel) unterhalb der sechzehn Felderabbildungen zeigen an, ob die Fruchtbarkeit des jeweiligen Feldes zu- oder abnimmt und mit welcher Geschwindigkeit diese Entwicklung vonstatten geht. Bei Blumen erhöht sich die Fruchtbarkeit, bei Unkraut sinkt sie. Je mehr Blumen oder Unkraut zu sehen ist, desto schneller ändert sich der Zustand des Feldes.

F: Meine Felder werden alle unfruchtbar! Woran liegt das, und was kann ich dagegen tun?

A: Es gibt zwei Gründe, aus denen Felder unfruchtbar werden. Entweder haben Sie nicht genügend Leute als **Leibeigene** eingeteilt, um die Felder instandzuhalten, oder Sie haben die Fruchtbarkeit zu weit absinken lassen. In beiden Fällen verlieren Sie wertvolles Land und sollten das Problem so schnell wie möglich beheben. Teilen Sie entweder mehr Männer als Leibeigene ein, oder lassen Sie mehr Felder brachliegen.

F: Warum ändert sich ständig die Zahl der Männer, die ich für die Feldarbeit benötige?

A: Der Arbeitsaufwand zur Instandhaltung Ihrer Felder schwankt je nach Jahreszeit, vor allem, wenn Sie Getreide anbauen. Sie benötigen mehr Männer zur Saat- und Erntezeit als im Sommer, wenn das Korn einfach wächst. Auch die Bedürfnisse Ihrer Herden ändern sich mit den Jahreszeiten, wenn auch nicht so spürbar wie im Fall von Getreide.

F: Meine Felder sind mit den Viehherden überlastet, und die Fruchtbarkeit meiner Felder nimmt ab. Was kann ich tun?

A: Die einzige Möglichkeit, die Fruchtbarkeit wieder zu steigern, besteht darin, mehr Felder brachliegen zu lassen. Wenn Sie zu viele Kühe oder Schafe für Ihr Land haben, müssen Sie Ihre Herde verkleinern. Folgende Schritte stehen dabei zur Wahl:



- Erhöhen Sie die Nahrungsmittelrationen für Ihre Untertanen, und teilen Sie ihnen mehr Fleisch und weniger Getreide zu.
- Verkaufen Sie überschüssige Kühe und Schafe an Kaufleute. So bessern Sie nebenbei noch Ihre Schatzkammer auf.
- Lassen Sie einige Kühe und Schafe in eines Ihrer weniger wohlhabenden Territorien transportieren. Seien Sie jedoch vorsichtig: Wenn Sie ihnen mehr Vieh schicken, als sie aufgrund ihrer Bevölkerungszahl versorgen können, sterben die Tiere einfach und nützen niemandem mehr.

F: Warum sinkt die Bevölkerungszahl in meinem Territorium?

A: Dafür gibt es vier Gründe:

- Ihre Untertanen sterben aus natürlichen Ursachen. Wenn sie wenig zu essen bekommen, sterben sie eher an herkömmlichen Krankheiten. Aufgrund des unwirtlicheren Wetters sterben mehr Bauern im Winter als zu anderen Jahreszeiten. Außerdem kann die Pest unvorhersehbar zuschlagen.
- Ihre Untertanen verlassen Ihr Territorium und suchen ihr Glück woanders. Wenn die Lebensbedingungen in Ihrem Territorium nicht besonders gut sind, ziehen die Leute in nahegelegene Gebiete, die nicht in Ihren Herrschaftsbereich fallen. Schaffen Sie jedoch günstige Lebensumstände in Ihrem Territorium, so werden Bauern aus anderen Gebieten zu Ihnen kommen.
- Ihre Leute werden von gegnerischen Armeen getötet. Dagegen können Sie nur eins tun: Lassen Sie Ihre eigenen Armeen zum Schauplatz des Geschehens marschieren, und schlagen Sie Ihren Gegner.
- Sie haben Ihre Männer zum Heeresdienst eingezogen. Dies wird als Absinken der Bevölkerungszahl angezeigt, obwohl die Männer nicht wirklich fehlen, sondern nur einem anderen Aufgabenbereich zugeteilt wurden.

Wenn Sie genau sehen möchten, was in der letzten Jahreszeit mit Ihren Untertanen geschehen ist, rufen Sie den Bildschirm *Historische Entwicklung des Territoriums* auf.

F: Warum stirbt mein Vieh?

A: Sie verlieren in jeder Jahreszeit einige Tiere aufgrund natürlicher Ursachen. Wie im Falle Ihrer Untertanen sterben auch mehr Tiere im Winter oder während Schlechtwetterperioden. Außerdem können Tiere unvorhersehbaren Vorkommnissen wie Viehseuchen zum Opfer fallen oder von Raubtieren getötet werden. Je weniger Leute Sie zur Aufsicht Ihrer Herden einteilen, desto mehr Tiere verlieren Sie in jeder Jahreszeit. Darüber hinaus sterben mehr Tiere, wenn die Felder überlastet sind.

F: Ich möchte Schafzucht betreiben, habe aber keine Lämmer. Wo kann ich welche bekommen?

A: Erwerben Sie sie von einem Kaufmann, oder transportieren Sie sie von einem Ihrer anderen Territorien herüber. Verfahren Sie genauso mit Kälbern.



F: Wo ist denn nun der Kaufmann? Wenn ich ihn brauche, ist er nie da, und wenn er mal kommt, will er keine Wolle von mir haben und mir kein Getreide verkaufen!

A: Einige Territorien werden häufiger von Kaufleuten besucht als andere, obwohl jede früher oder später bereist wird. Falls nur selten ein Kaufmann in Ihr Territorium kommt (was möglich ist, wenn sie ungünstig liegt), sollten Sie Geld sparen und so viel wie möglich kaufen, wenn einer da ist - Sie werden von Ihren Vorräten zehren müssen. Jeder Kaufmann verfügt über ein Inventar von Waren, die er an- oder verkauft. Darunter befindet sich immer mindestens eine Sorte von Nahrungsmitteln. Diese Inventare ändern sich im Spielverlauf nicht. Wenn George also schon letztes Jahr kein Getreide verkauft hat, tut er das auch in diesem Jahr nicht. Achten Sie darauf, welcher Kaufmann welches Ihrer Territorien besucht, und planen Sie dementsprechend voraus. Denken Sie daran, daß einige Waren (Stein, Eisen, Bauholz und Waffen) in **jedem** Ihrer Territorien eingesetzt werden können, gleichgültig, wo sie gekauft wurden. Nahrungsmittel und Bier können jedoch nur in dem Territorium verbraucht werden, in dem sie erworben wurden, es sei denn, Sie verschicken sie in einem Transportwagen.

F: Ich habe also einige Lämmer und Kälber von einem Kaufmann erworben, um eine Zucht aufbauen zu können - und dann sind sie plötzlich verschwunden! Was ist da passiert?

A: Wenn Sie in einem Gebiet eine neue Herde aufziehen möchten, **müssen** Sie zuerst den Felder-Bildschirm aufrufen und den Tieren mindestens ein Feld zuweisen, auf dem sie grasen können. Tun Sie dies nicht, gehen die Tiere am Ende der Jahreszeit verloren.

F: Wie bekomme ich mehr Geld?

A: Sie können entweder die Steuern erhöhen (allerdings mit Vorsicht!) oder Waren an Kaufleute absetzen. Denken Sie daran, daß Sie umso mehr Geld durch Steuern erhalten, je größer Ihre Bevölkerung ist. Ein hohes stabiles Einkommen läßt sich am einfachsten erzielen, wenn Sie viele Leute haben, die zahlen.

F: Wie kann ich mir weitere Territorien unterwerfen?

A: Stellen Sie eine Armee auf, und marschieren Sie in das Territorium ein, das Sie erobern wollen. Ihr weiteres Vorgehen hängt davon ab, ob das Territorium neutral ist oder von einem anderen Adligen beherrscht wird. Ist das Territorium neutral, kommt es darauf an, wie wohlhabend es ist.

Neutrale Territorien:

Wenn es sich um ein armes Territorium handelt, können die Bewohner Ihnen die Herrschaft anbieten, sobald Sie die Grenze überschreiten, da sie sich von Ihnen Rettung vor dem Hungertod erhoffen. Ansonsten werden Sie an der Grenze von einem Abgesandten begrüßt, der Ihnen eine angenehme oder auch eine drohende Botschaft übermittelt. Eventuell wird Ihnen Gelegenheit



gegeben, die Bauern zu bestechen, damit sie Ihre Herrschaft kampflos akzeptieren. Schlägt dieser Bestechungsversuch fehl, so müssen Sie Ihre Armee zum Stadtkreuz marschieren lassen und es angreifen. Die Bauern werden es verteidigen, um ihr Land zu schützen. Wenn Sie das Gefecht gewinnen, gehört das Territorium Ihnen.

Territorien unter Fremdherrschaft:

Ein Territorium, auf dessen Stadtkreuz die Flagge eines anderen Adligen weht, aber keine Armee zur Verteidigung stationiert ist, kann erobert werden, indem Sie einfach Ihre Armee zum Stadtkreuz marschieren lassen. Die Bauern eines solchen Territoriums sind daran gewöhnt, beherrscht zu werden, und interessieren sich nicht weiter dafür, von wem, also leisten sie keinen Widerstand. Allerdings kann sich die Zufriedenheit in dem Territorium ändern: Wenn die Bauern vor Ihrem Einmarsch zufrieden waren, sinkt sie; sie steigt jedoch, wenn die Bevölkerung unter dem anderen Herrscher unzufrieden war. Hat der gegnerische Adlige eine Armee an seinem Stadtkreuz stationiert oder gar eine Burg in dem Territorium erbaut und besetzt, müssen Sie die Armee in einem Landgefecht oder durch eine Burgbelagerung besiegen, um das Gebiet zu erobern.

F: Wie verteidige ich meine Territorien?

A: Stellen Sie zunächst eine Armee auf, und stationieren Sie sie **direkt auf** dem Stadtkreuz. Lassen Sie sie dort, um das Kreuz vor gegnerischen Armeen zu verteidigen. Ohne eine solche Verteidigungsarmee können gegnerische Truppen Ihr Territorium einfach einnehmen, indem sie sich auf dem Stadtkreuz niederlassen. Haben Sie jedoch eine Armee dort stationiert, muß der Gegner sich Ihr Territorium erkämpfen. Diesen Kampf können Sie natürlich verlieren. Um Ihr Territorium besser zu verteidigen, sollten Sie in eine Burg investieren und sie mit einer Armee besetzen. Burgen sind wesentlich schwieriger einzunehmen, und während der Belagerung haben Sie eventuell Gelegenheit, eine weitere Armee aufzustellen und die Eroberer Ihrerseits anzugreifen.

F: Wie stelle ich eine Armee auf?

A: Rufen Sie (auf dem Territorien-Level) den Bildschirm *Armee aufstellen* auf. Eventuell gibt es Söldner, die Sie anwerben können. In diesem Fall können Sie entweder die Söldner einstellen oder Ihre eigenen Männer einziehen oder auch beides. Falls Sie keine Waffen besitzen, können Sie nur unbewaffnete Bauern einziehen, die keine besonders guten Soldaten abgeben.

F: Sollte ich Söldner anwerben oder eigene Männer zum Heeresdienst einziehen?

A: Es kommt darauf an, welche Mittel und Bedürfnisse Sie haben. Söldner sind teuer und stehen nicht immer zur Verfügung. Wenn Sie jedoch welche bekommen können, haben Sie gute Kämpfer, die ihre eigene Ausrüstung beisteuern. Außerdem vermeiden Sie durch das Anwerben von Söldnern die Unzufriedenheit, die in Ihrer Bevölkerung aufkommt, wenn Sie Männer einziehen. Söldner desertieren jedoch leicht, wenn sie mit ihren



Arbeitsbedingungen nicht zufrieden sind, z.B. wenn Sie sie nicht bezahlen, die Moral der gesamten Armee zu tief sinkt oder wenn sie zum Rückzug aufgefordert werden. Eigene Männer einzuziehen ist weniger kostspielig und jederzeit möglich, **solange** Ihre Untertanen zufrieden und zahlreich genug sind. Sind Ihre Bauern zu unzufrieden, weigern sie sich, für Sie zu kämpfen. Sie können nie mehr als 50% der Bevölkerung eines Territoriums einziehen, und eine Armee muß aus mindestens 50 Männern bestehen. Sie benötigen also eine Bevölkerung von mindestens 100 Menschen, um eine eigene Armee aufstellen zu können. Außerdem wird die Unzufriedenheit unter den Bauern größer (und die Moral der neuen Soldaten niedriger), je höher der Prozentsatz der eingezogenen Männer an der Bevölkerung ist. Wenn Sie Leute einziehen müssen, empfiehlt es sich zu warten, bis Sie eine relativ große Armee als relativ kleinen Prozentsatz der Bevölkerung aufstellen können. Dazu bleibt jedoch unter Umständen keine Zeit, wenn Ihr Territorium angegriffen wird und Sie schnell eine Armee brauchen, um es verteidigen zu können.

F: Und woher bekomme ich Waffen?

A: Erwerben Sie sie von einem Kaufmann, oder stellen Sie sie selbst her. Eine Einheit umfaßt immer fünfzig Waffen. Um sie selbst herzustellen, benötigen Sie Eisen. Dies können Sie von Kaufleuten erwerben oder von Ihren eigenen Leuten abbauen lassen.

F: Einer der anderen Adligen hat sich bei mir äußerst unbeliebt gemacht. Wie kann ich am besten Rache nehmen?

A: Senden Sie eine Armee zur Plünderung seiner Ländereien aus. Wenn Sie eine Armee auf ein genutztes Feld oder ein Haus in dem Territorium eines anderen Adligen (oder einem neutralen Territorium) marschieren lassen, können Sie Ihren Männern Befehl geben, das Feld zu verwüsten oder die durch das Haus dargestellten Bauern zu töten. Das ist keine günstige Methode, um ein Territorium zu erobern (Sie besiegen dabei keine gegnerische Armee und zerstören keine fremde Burg), aber Sie können Ihrem Gegner damit langfristigen wirtschaftlichen Schaden zufügen. Wenn Sie natürlich später dieses Gebiet erobern, müssen Sie sich mit den selbstverursachten Problemen herumschlagen!

F: Meine Burg wird einfach nicht fertig. Woran liegt das?

A: Entweder haben Sie nicht genügend Material (Steine und Bauholz), um die Burg fertigzustellen, oder mit Ihren Bauarbeitern stimmt etwas nicht. Sie haben doch daran gedacht, Bauarbeiter einzuteilen, oder? Vielleicht waren Sie auch ein wenig zu ehrgeizig, was den Entwurf Ihrer Burg betrifft. Je größer und prunkvoller eine Burg, desto länger dauert die Bauzeit.

F: Meine Arbeiter stellen scheinbar überhaupt nichts her. Was ist los mit ihnen?

A: Wahrscheinlich haben Sie sie mal zur Warenproduktion und mal zur Landarbeit eingeteilt. Wenn Sie einmal Leute zur Produktion abstellen, empfiehlt es sich, sie dort zu lassen, bis Sie die Arbeitskräfte wirklich dringend anderswo benötigen. Planen Sie voraus, und teilen Sie keine Leute zur



Produktion ein, bis Sie einigermaßen sicher sein können, daß Sie sie nicht für andere Aufgaben benötigen werden. Außerdem ist es wohl selbstverständlich, daß eine Einheit umso schneller produziert wird, je mehr Leute Sie dafür abstellen. Wenn Sie nur fünf Bauern in einen Steinbruch schicken, können Sie lange warten, bis Sie genügend Steine für eine Burg beisammen haben.

F: Wie lagere ich Nahrungsmittel in einer Burg ein?

A: Sie brauchen sich gar nicht darum zu kümmern. Das Lager einer Burg wird gefüllt, wenn sie sich im Bau befindet. Wird die Burg belagert, verringert sich ihr Vorrat in jeder Jahreszeit. Nachdem der Belagerungszustand aufgehoben ist, wird das Lager in der nächsten Jahreszeit automatisch wieder aufgefüllt.

F: Meine Armee ist von der Karte des Königreichs verschwunden! Was ist da los?

A: Dafür können verschiedene Gründe vorliegen:

- Ihre Armee verschwindet, wenn sie im Kampf besiegt wird.
- Sinkt die Moral Ihrer Armee zu sehr ab und bleibt sie lange so niedrig, können die Soldaten desertieren und zu Gesetzlosen werden. In diesem Fall verwandelt sich die Ritterfigur in die eines Gesetzlosen, d.h. einen Bauern mit einer Fackel.
- Ziehen Sie zwei Armeen zu einer zusammen, verschwindet eine der Ritterfiguren.
- Wenn sich Ihre Armee von einem Landgefecht *zurückzieht* und ihre Moral daraufhin zu stark nachläßt, zerstreut sie sich, und die Ritterfigur ist nicht mehr zu sehen, wenn Sie zur Karte des Königreichs zurückkehren.
- Bestand Ihre Armee vollständig aus Söldnern und ziehen Sie sich aus einem Gefecht zurück, so desertieren die Söldner voller Verachtung. Dabei ist es gleichgültig, wie es um ihre Moral stand, und die Ritterfigur verschwindet.

F: Verhalten sich alle Adligen gleich?

A: Nein. Jeder der anderen fünf Adligen zeichnet sich durch seine eigene Persönlichkeit und seinen besonderen Verwaltungsstil aus. Die Reihenfolge vom aggressivsten bis zum friedlichsten Adligen lautet folgendermaßen: Ritter, Baron, Countess, Earl und Bischof.

F: Einer der anderen Adligen hat mir ein Bündnis angeboten. Soll ich annehmen?

A: Das kommt ganz darauf an. Solange das Bündnis Bestand hat, greift der Adlige Ihre Ländereien nicht an. Er kann sich jedoch entschließen, es zu brechen, und Sie damit überraschen. Nicht alle Adligen sind immer vertrauenswürdig, und nur weil einer schnell mal einen Vertrag abschließt, heißt das noch lange nicht, daß er ihn nicht genauso schnell wieder bricht. Wenn Sie selbst ein Bündnis eingehen und es dann brechen, verlieren Sie gegenüber den anderen Adligen an Glaubwürdigkeit und können vielleicht nie wieder einen Verbündeten gewinnen.



Regeländerungen und Zusätze zum Handbuch

Die folgenden Spielmerkmale wurden verändert oder ***Lords of the Realm*** hinzugefügt, nachdem das Spielhandbuch in Druck ging. Lesen Sie diesen Abschnitt und auch die **README.TXT**-Datei auf Ihrer Spieldiskette unbedingt durch, damit Ihnen keine Informationen entgehen.

Spieloptionen

Nachdem Sie drei Territorien unter Ihre Herrschaft gebracht haben, erhalten Sie die Option, Ihrem **Vogt** einige der alltäglichen Verwaltungsaufgaben zu übertragen. Dies müssen Sie für all Ihre Territorien tun oder für gar keines. Sie können nicht einzelne Territorien auswählen und nur deren Verwaltung Ihrem Vogt anvertrauen. Ihr Vogt wird nur versuchen, die *Landarbeiten* zu überwachen - diese wird er nach Möglichkeit optimal verteilen. Er kümmert sich jedoch um keine anderen Tätigkeiten. Seine Handlungen nimmt er zu Beginn Ihrer Runde vor, so daß Sie seine Einteilung immer noch ändern können, wenn Sie möchten. Dieser Dienst kostet Sie pro Territorium und Jahreszeit einige Goldstücke. Sie können die Option jederzeit, nachdem Sie Ihr drittes Territorium erhalten haben, ein- oder ausschalten, indem Sie im Schatzkammerfenster den Knopf **Verwaltung** anklicken.

Im Fenster *Spieloptionen* haben Sie die Möglichkeit, das Erscheinen des **Ereignisfensters** für das Wetter und unvorhersehbare Ereignisse in Ihrem Territorium ein- oder auszuschalten.

Allgemeines

Es gibt jetzt zweiunddreißig Territorien anstatt dreißig.

Auf der Gleitleiste für die Nahrungsmittel (Allgemeiner Territorien-Bildschirm) steht Blau nun für Schafe, Grün für Getreide und Rot für Rinder.

Sie erhalten Botschaften über die Fertigstellung oder Belagerung von Burgen in Territorien, die Sie nicht beherrschen. Außerdem können Sie Botschaften aus Ihren eigenen Ländereien bekommen, die Ihnen Informationen über deren Zustand bieten. Wenn Sie beispielsweise einer Botschaft entnehmen, daß Straßenräuber aufgetaucht sind, bedeutet das, daß Ihre Steuern zu hoch sind.

Steuern werden nun pro hundert Untertanen berechnet, nicht mehr pro zehn.

Wenn Sie Ihren Vogt beauftragt haben, die grundlegenden Verwaltungsaufgaben in Ihren Territorien zu übernehmen, leuchten die Flaggen von Territorien in Schwierigkeiten (aufgrund eines Mangels an Arbeitskräften oder zu großer Unzufriedenheit) auf der Reichskarte auf.

Armeen (Ihre oder die eines Gegners) **essen immer zuerst**, bevor Ihre Bauern an der Reihe sind. Sollte jemand verhungern, so sind es immer die Bauern, nicht die Soldaten.

Die **Feldergrafiken** auf der Karte des Königreichs verändern sich erst nach Ihrer Runde.



Alle Gleitleisten und Pfeilknöpfe ändern sich beim Anklicken um **einen Prozentpunkt**, nicht mehr um feste Summen.

Auf den letzten vier Arbeiterleisten (Bergarbeiter, Steinhauer, Waldarbeiter und Waffenschmiede) erscheint eine Prozentzahl über jeder Leiste, die die derzeitige **Effizienz** der Arbeiter angibt. Sie erhöht sich, solange die Arbeiter der gleichen Tätigkeit nachgehen. Kommen neue Arbeitskräfte hinzu, sinkt die Effizienz vorübergehend, bis die Neulinge mit ihrer Arbeit vertraut sind.

Wenn Sie anderen Adligen **Botschaften** senden, ist der Platz und die Zahl der Buchstaben innerhalb einer Nachricht begrenzt. Einer der beiden Faktoren kann Ihnen vor dem anderen ausgehen.

Arbeit

Auf dem Feldbewirtschaftungs-Bildschirm können Sie nun in jeder Reihe den **Jetzt**-Wert dem **Bedarf**-Wert anpassen, indem Sie den Bedarf-Wert anklicken.

Das Schild über der kurzen Produktionsleiste auf dem Arbeitsbildschirm erscheint jetzt in **Weiß**, wenn in der vorherigen Jahreszeit zwei Einheiten der jeweiligen Ware hergestellt wurden. Pro Jahreszeit können nur zwei Einheiten von jeder Warenart produziert werden.

Warenhandel

Wenn Sie Waffen von einem Kaufmann erwerben, können Sie den Knopf **Waffen ansehen** anklicken, um sich zu vergewissern, über welche Waffen Sie zur Zeit verfügen.

Das **Bier**, das Sie von einem Kaufmann erwerben, wird in der folgenden Jahreszeit *vollständig* verbraucht. Je mehr Sie kaufen, desto stärker steigt die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung. Der Anstieg wird im Fenster angezeigt, wenn Sie Bier kaufen.

Territorien beherrschen

Wenn Sie in Ihrem Territorium eine Burg bauen, ist diese das Verteidigungszentrum des Territoriums, nicht das Stadtkreuz. Sie können nur eine Burg pro Territorium bauen, und sie muß sich immer in nächster Nähe des Stadtkreuzes befinden. Um Ihr Territorium zu verteidigen, müssen Sie Ihre Armee vom Stadtkreuz in die Burg verlagern, *sobald Sie den Standort der Burg gewählt haben*. Noch bevor die Bauarbeiten begonnen haben, wird der Standort der Burg bereits als Zentrum des Territoriums angesehen. Er stellt den Punkt dar, der eingenommen werden muß, um das Territorium zu erobern.

Ihre Bauern ziehen nicht von einem Ihrer Territorien in ein anderes, das ebenfalls unter Ihrer Herrschaft steht, sondern nur in fremde Territorien.

Liegt die **Zufriedenheit** in einem Ihrer Territorien für mehr als vier Jahreszeiten unter Fünf, verlieren Sie die Herrschaft über das Gebiet. Sie werden zuvor jedoch gewarnt.



Sie können nur solche Territorien erobern, die an bereits von Ihnen beherrschte Gebiete **angrenzen**. Verlieren Sie die Herrschaft über ein zentrales Territorium, so spaltet sich Ihr Königreich, und Sie behalten nur den größeren Teil davon.

Armeen

Söldner beginnen mit einer Moral von mindestens Fünfzehn (da sie professionelle Kämpfer sind), sie liegt jedoch nie höher als Fünfundzwanzig (da ihnen die Ländereien, die sie verteidigen, letztlich egal sind).

Söldner, die Sie zum Rückzug auffordern, desertieren.

Sie können Söldner nun in Gruppen von jeweils fünfzig einstellen.

Selbst wenn Sie die Sicht im Spiel begrenzt haben, können Sie unter Umständen dennoch Kämpfe “sehen”, die sich in entfernten Gebieten auf der Reichskarte ereignen. Dabei handelt es sich um Gefechte, von denen Sie durch Gerüchte erfahren haben.

Burgen und Belagerungen

Die Materialien, die Sie zum Bau einer Burg benötigen, werden aus Ihren Vorräten entnommen, wenn Sie mit der Errichtung **beginnen**, nicht erst, wenn die Burg fertiggestellt ist. Selbst wenn Sie noch keine Bauarbeiter für diese Aufgabe eingeteilt haben, sind die Materialien bereits dafür vergeben.

Auf der Reichskarte sind Burgen immer mit **Flaggen** abgebildet; auf der Karte des Königreichs sind jedoch nur dann Flaggen zu sehen, wenn die Burg mit einer Armee besetzt ist.

Rammböcke verursachen nur wenig Schaden an Mauern und Türmen. Sie eignen sich am besten zur Erstürmung von Torhäusern.

Wenn Sie auf der Karte des Königreichs eine gegnerische Burg anklicken, sehen Sie ein **Bild** der Burg, jedoch keine Statistiken.



Anmerkungen



Impressions™

Impressions Software, Unit 2/12, Chelsea Garden Market, Chelsea Harbour, Lots Road, London SW10 0XE, England.